

# DRAGON II KNIGHT

—ドラゴンナイトII—



# STAFF

- |                 |   |
|-----------------|---|
| ●企画             | —— 蛭田まさと                                |
| ●シナリオ・リアクション    | —— 蛭田まさと                                |
| ●キャラクターデザイン     | —— 杉本たかみ<br>じゅじゅろー                      |
| ●システム設計         | —— 金尾あつし                                |
| ●グラフィック・デザイン    | —— 野口まさつね<br>見留あきひろ<br>高岡よしひみ<br>須賀ひろみつ |
| ●プログラム          | —— 金尾あつし<br>村尾しんいち<br>喜月ひでき             |
| ●ミュージック         | —— 牛丸ゆき<br>国枝田まなぶ                       |
| ●パッケージイラスト・デザイン | —— 杉本たかみ                                |
| ●スペシャル・サンクス     | —— 安部さぶろう<br>浦ちの<br>小口かずひと<br>甲斐ひふみ     |

## DRAGON・KNIGHT II

### ●はじめに・・・

このたびは「ドラゴンナイトII」をお楽しみ上げいただき、誠にありがとうございます。ゲームをはじめめる前にこのマニュアルをよくお読みください。

### ●ストーリー

フェニックスの街……300年ほど昔、魔女の一族とドラゴンナイトの一族とで統治されていた街……フェニックスの街……悪の気を感じ直し、また、邪悪な心を吸い取ると言われていた伝説の会堂が壊れる世界の中でたった一つの街……。フェニックスの街……だからこそ、人間にその会堂をゆだねる事を恐れた魔女の一族……そして、魔女の一族にその会堂をゆだねる事を恐れたドラゴンナイトの一族が、このフェニックスの街をお互いに牽制しあいながらも統治していたのである。そして……魔女の一族と、ドラゴンナイトの一族は、街の北と南に塔を建てた……お互いにその権力を誇示しているかのよう……。しかしそれも昔の話……塔は少しづつくずれ、やがて破壊を迎えるようになる。そう……ドラゴンナイトの一族がおきてをやぶり、魔女の一族に奇襲をかけた。不意をつかれた魔女の一族は怒り狂い、男の一族であるドラゴンナイトと女の一族である魔女達は30年夜、壮絶な戦いを続けたのだ……。そして4日目の朝……フェニックスの街は破壊され、いくばかりかの人間達が残されたただけであった。そう、魔女の妻もドラゴンナイトの妻もどこにもない……彼らはいったいどこに行ったのか……？

＊ ＊ ＊

タケル「ふう……もう何時鐘歩き続けただろうか。タケルは僕からブタの皮で作られた水筒を出し、水をうるおした。ここはノースランドの南にある、「シャークウッド」の森だ。この森を抜ければ「フェニックス」の町に着くはずだ……。タケルは気を取り直したように、重い足上げ、また歩き出す事にした。風の刺が真横に重く感じられる。タケル「なんで俺がこんな事をしないといけないんだ ふつぷつぷつ。」タケル「そう……思い出しただけでも腹がたつ……あれは昨日の出来事だった……。」

＊ ＊ ＊

眞毛のはえた大男「さあ……これで俺の勝ちだ。タケル「うっ……うっ……」眞毛のはえた大男「さあ……約束どおり俺の言うことを聞いてもらうぜ。タケル「う、うっ……」眞毛のはえた大男「はっはっはっ!!ガキのくせに、俺と首で勝負しようなんてとんでもないぜ」タケル「ち、ちくしょう……う、俺をとどろだ。眞毛のはえた大男「おいおい、あげるなら外でやってくれよ……エチケットにはんするぜ。」タケル「うっ……さでと……今日はもう遅いし、子供は寝る時間だな」眞毛のはえた大男「冗談もいりかげんにしないと、本気で怒るぜ……俺たちは500ゴールドをかけて酒の飲み比べをしたんだぜ!!」タケル「ひっく!!……ふう、わからない男だな……俺は金は持っていないんだ。よく言うだろう? 剣士は強わねど高橋子で。」眞毛のはえた大男「なに、訳のわからない事を言っているんだ……ははあ、そうやってごまかして、チャラにする気だな。」タケル「失礼な……うっ……これでも俺は種類となく試験を乗り越えた剣士「ヤマト・タケル」様だぞ、そんな姑息な事をするもんか……どうでもいいが、あまり俺に話をさせるな……で、出そうだ。眞毛のはえた大男「自分だけで言うやつに勝って、大したヤツじゃない……いいか、何故も同じ事を言わせるな。」タケル「だから……金はないんだ。眞毛のはえた大男「ないで済むか!!」タケル「ない。眞毛のはえた大男「こ、このヤロー……」タケル「ふう……わかった……出すよ、出せばいいんだろう?」眞毛のはえた大男「ゼイゼイ……さ、最初からそう言えばいいものを……。」タケル「はい、じゃあ、これで。眞毛のはえた大男「おい。」タケル「え?」眞毛のはえた大男「なんだこれは?」タケル「それは……ひっく!!……この街に来る途中で、ワーウルフに襲われてね……簡単に退治したんだが……その時、倒したワーウルフの牙を。」眞毛のはえた大男「だれが、こんな物を出せと言ったんだ?」タケル「おいおい、何も知らないヤツだな……ワーウルフの皮っていうのは、貴士のおまもりおたまりな物だぞ……これでおんたも、神のご加護を得られる。眞毛のはえた大男「俺は商人だ……そんなおまもりはいらぬい。」タケル「商人?……誰が?」眞毛のはえた大男「俺だ。」タケル「……冗談だろう? 俺から見て、後ろから見て、右斜め45度から見て、商人」には見えないぜ……だいたい屋にぶら下げている。その剣は何なんだ?」眞毛のはえた大男「最近はおっそうだから……商人と見えども、剣ぐらい持っていてもおかしくないだろう?」タケル「ふん……まあいいや、じゃあな。」眞毛のはえた大男「おい……ごまかすな、お前こそ本場に剣士なのか?」タケル「俺は、剣士じゃない……」最近ではまれに見る強い剣士」だ。眞毛のはえた大男「ふん……わかったものじゃないな。眞毛のはえた大男「そのお強い剣士様

が、かよわい痴人とバクチを食って、負けたのにもかかわらず、金を盗み倒して逃げるってか？」タケル  
「人望きの悪い事を言うものじゃない……持っていない物は出せんと置っておるのだ。胸毛のはえた大男  
「俺は街から街へ廻まれた物を運んだり、売り歩いてる事を商売としているんだ……これからは、街に  
働く店に「ヤマト・タケル」の煙つき剣士の語を看板でしてやろうじゃないか……」タケル「どうぞ……  
俺はちもともと評判はよくないほうでな……スヶベだし、金には汚い……まあ、正義の味方とは寧ろイメ  
ージだからな。」タケル「でも、とてつもなく強いぜ……何だと思ったらけるかい？」胸毛のはえた大男「お  
前と戦事をするのは、もうまっぴがら……ところで、本当に金を持っていないのか？」タケル「何處も同  
じ事を言わせるな……いばって言える事じゃないが、はっきり言っていない、胸毛のはえた大男「そうが……  
……じゃあしょうがない、金がないなら、他の事を奪ってもらわねえとな。」タケル「他の事？」胸毛のは  
えた大男「ああ……この街の先に「シャーフッド」の森がある事は知っているだろう？ タケル「ああ……  
知っているが……あそこにはワールフがうじゃうじゃいるぜ。」胸毛のはえた大男「その森を抜けるぞ、  
「フェニックス」という町がある。」タケル「フェニックス」？……聞いた事がない名前だな。」胸毛のはえ  
た大男「小さい町だからな……でも、ひょろ高い塔が立っているから……近くまで行けば、すぐにわかる  
はずだ。」タケル「どうして、その「フェニックス」の町の話を俺にするんだ？」胸毛のはえた大男「実は  
……その町に届けなければいけない物があってな、それも二日後までなんだ。」タケル「ふん……そりゃあ  
大変だ。」胸毛のはえた大男「ところが俺には、明日までに別の町に届けなければいけない物があるんだ。」  
タケル「へえ……そりゃあ、大変だ。」胸毛のはえた大男「俺は別に合わない事はないと思うが……げっ  
ころハードなんだ。おまけにシャーフッドの森にはワールフがいっぱいときた目にア……」タケル  
「ほら……そりゃあ大変だな。」胸毛のはえた大男「そこでだ、「フェニックス」の町に届ける物を俺の変わ  
りに、お前が届ける……なに、お前にとってワールフなんてどうって事はないだろう？……そうする  
と俺は大変楽になる訳だ。」タケル「いや……そんな事はない。」胸毛のはえた大男「どうしてだ？」タケル  
「俺はそんな事をしないからだ。」胸毛のはえた大男「こ、このやろー!!バクチで負けておいて、俺の頼  
み事を聞けないと言うのか!!」タケル「い、いてで……ころっ!!バカバカを出すなっ!!置い!!」  
胸毛のはえた大男「お前は強い剣士なんだろ!?……じゃあ、俺を助けてみろっ!!その森の奥は腐りもんか  
？」タケル「お、俺は……モンスター相手だったら、どんな手段をとっても勝つてみせるが……一般市民  
には迷惑をかけるいぢやないぢやないぢや!!」胸毛のはえた大男「行け!!」「フェニックス」の町に行くん  
だ!!」タケル「やなこった……俺は自由に、自分の行きたい所に行くよ!!」胸毛のはえた大男「ん、ん……  
この森の中は阿だ？」タケル「そ、それは……」胸毛のはえた大男「お前……金を持っているんじゃない  
か!!」タケル「それは全じゃない……いいから返せ。」胸毛のはえた大男「なんだこりゃ……これは金で  
できたプレートじゃないか……」胸毛のはえた大男「送る……ストロベリーフィールズ王女。」タケル「いい  
から……返せよ。」胸毛のはえた大男「はっはははは!!こりゃあいい!!」胸毛のはえた大男「だ、だ……!!……い  
たいどこで運んだんだ？」タケル「盗んだ？」胸毛のはえた大男「星の便りに、ストロベリーフィールズ  
という女だけの王国を築いた一人の勇者がいると言う話を聞いた事があるが……」タケル「いいじゃない  
か、そんな事はどうでも……いいから返せ。」胸毛のはえた大男「いいや……返さない、これはめったに手  
に入らない物だ……なんたてで金でできていくからな。」タケル「おいおい……バクチで負けた代金にして  
は取りすぎじゃないか？」胸毛のはえた大男「誰かにこれでは取りすぎだ……だから、バクチで負けた代  
金は、俺の頼みを聞いてくれればチャラにしてやると言っているんだ……このプレートはその時に返して  
やるよ。」タケル「お前……本当に商売上手だな。」胸毛のはえた大男「お前だって、金も持たずにバクチを  
するなんて、いい慣性をしているぜ。」タケル「あーあ、古い話のババアが置った通りだ……今日は日が暮  
れ。」胸毛のはえた大男「いいか……この荷物だ、さして悪くはない。」胸毛のはえた大男「この荷物を翌日  
後に「フェニックス」の町の長老に届けるんだ。」タケル「車馬はいったい何なんだ？」胸毛のはえた大男  
「フェニックス」の街で、道々、結城式があるんだ……荷物の中身はその結城式に必要なものだ。」タケル  
「結城式はえ……見てもいいか？」胸毛のはえた大男「ああ……別にかまわんが。」タケル「本だなんて置  
て、危険地だったらもんからな。」胸毛のはえた大男「なんでもありがたいお言葉を聞いてる俺は、何事にも  
だそうだが……そんな事はどうでもいい、とにかくこれを「フェニックス」の町に届けてくれ。」タケル  
「そのプレートはいつ返してくれるんだ？」胸毛のはえた大男「フェニックス」の町の森で会おう……  
俺ももう一つの届け物が済んだら、「フェニックス」の町に行く……返すのはその時だ。」胸毛のはえた大男  
「いいか……もし届けなかったら、俺の使用問題になる、くれぐれも……」タケル「まあ……無事に着  
く事を祈ってくれよ、俺の気は変わりやすいんでね。」胸毛のはえた大男「お、おい……そんな事をしたら、  
このプレートは俺の物になるぜ。」タケル「俺は過去の事にはこだわらないぢやないか……買ったから持っ  
ているだけさ。」胸毛のはえた大男「買ったんぢやなくて、盗んだんぢやないか？」タケル「たええそうだとし  
ても……あんたにとってはどうでもいい事だろう？」胸毛のはえた大男「俺の俺が行ける所の日は、近  
頃から大騒ぎをするそうだし……盗もただし、俺の女も開放的だろうなあ。」タケル「……………」

胸毛のはえた大男「それに、婚礼の宴を行う前に必要な、大切な物を持って行くお前さんの事だ……いやあ、うらやましい。」タケル「さあ……出かける準備でもするか。胸毛のはえた大男「いいか……かならず2日後だぜ。俺の名前は「バーン」。だ……僕君に俺の名前を言ってくればわかるはずだ。」

＊ ＊ ＊

タケル「ふう、まったく俺は何をしているんだ？……首もろくに飲めないくせにバクチなんかして、そのあけくがこの始末だ……。タケル「……しかし、あの男は絶対に商人には見えなかったな、どう見ても「バーサーカー（狂戦士）」って所だな……。はははは。」タケル「結婚式か……。俺には縁のない話だな。まったく、どうして結婚相手ってものは、俺にしなければいけないんだ？……こんな本がなくとも、お互いが結婚したいのなら、さっさとすればいい事だろう？」タケル「おい……。いつまで俺を歩かせるつもりだ？アヌヌに歩いているのなら、まったく苦にならないが、朝まれ事の為には歩き続ける事がこんなに苦痛なもんだとは……。タケル「まてよ……。指は考えようだぞ……。そうだ、俺は俺自衛「フェニックス」の時に用があると覚えはいいわけだ……。タケル「そうだ、俺は「フェニックス」の時に用があるんだ……。しかし、いったい何の用があると言うんだ？一度も行った事がない町なのに……。タケル「そうだ!!一度も行った事のない町だからこそ、一度は行ってみるもんだぞ……。それに、あのバーサーカー商人……。たしか「バーン」とか言っていたな。」タケル「そのバーンが言っていたように、婚礼の宴の時には……。酒は飲めるわ……。女は抱けるわ……。さっと婚礼も出るに決っている……。うん、だんだんと元気が出てきたぞ……。」

#### ●ゲームの始め方

1. 88巻、88巻、X88巻共にパソコン本体の電源をいれて、ディスクAをドライブ1（88巻はドライブ0）に、ディスクBをドライブ2（88巻はドライブ1）にいれてからリセットキーを押してください。また、MSX2巻は1ドライブ仕様ですのでドライブ1にディスクAをいれてからリセットキーを押してください。ゲーム中にディスクの入れ換えのメッセージが出たらメッセージに従ってディスクを入れ換えてください。

2. ゲームが始まると、3つのメニューが表示されます。

1. 最初からゲームを始める。

最初からゲームをする時に選んでください。まず、主人公に名前を登録してからオープニングが始まります。（MSX2巻のみ名前登録は出来ません。）

2. 前の続きからゲームを始める。

以前にセーブしたゲームを続けて遊ぶ時に選んでください。

3. おまけディスクをみる

エルフ特製のおまけディスクです。詳しくは、おまけディスクの項をお読みください。

#### ●名前の登録のしかた

「最初からゲームを始める」を選びますと名前の登録モードになります。名前を変更しない時は、そのままでESCキーを押してください。名前を変更する時は、「タケル」をBSキーで消します。その後、名前を入力しESCキーを押してください。

決定(ESCキー)———名前を決定します。

前 (ROLLUP)———表示されている文字が1ページ前にもどります。

次 (ROLLODOWN)———表示されている文字が1ページ進みます。

戻る(BSキー)———間違えた文字を修正する。

SPACE———文字の間にスペースを入れる。

また、文字を検索したいときは、頭の1文字のフルキーを押してください。

#### ●ゲームの進め方

「ドラゴンナイトII」は、3Dダンジョンタイプのロールプレイングゲームです。あなたは、主人公となり、あの魔法メサーニヤを倒すことです。その為には、場の中にいるモンスターと戦い、魔法メサーニヤに奪われた全ての秘典を見つけ出し、全ての女の子を救い出さなくてはなりません。また、目的を達成するために街にあるショップ等にも積極的に顔を出した方がよいでしょう。

#### ●街の中の移動

自分の状態によりこととなりますが5つのコマンドが表示されます。

1. 移動する 2. 持物 3. パラメータ 4. セーブ 5. ロード

## 1. 移動する

街にあるいろいろな場所に移動する。

街の入口——街にある街の入口までいきます。

劇場——劇場へ行きます。

長老の家——街の長老の家に行きます。いろいろな情報がもらえます。

酒場——酒場に行きます。食べ物も売っています。

娯楽——この街に一所しかない娯楽です。あなたが一番好きな所かもしれません。体力・魔力を回復できます。唯一、無料です。

武器・防具屋——ダンジョンを冒険するのに必要な武器・防具がいろいろ売っています。

薬屋——ダンジョン内で使う薬を売っています。3種類の薬があり効き方が違います。

魔法使いの家——この街に一人しかいない魔法使いが住んでいます。

## 2. 持物を見る

タケルが持っているアイテム・経典が確認できます。テンキーの2、4、6、8（MSX版はカーソルキー・移動、88版はマウスによる指定も可）でアイテム・経典を選び、名前と効果がわかります。

ESCキーまたは、リターンキー（88版、88版はマウス右クリックも可）で次の画面に進みます。

## 3. パラメータを見る

自分（達）の状況が確認できます。

## 4. セーブする

今の自分達の状態を4箇所まで保存できます。ゲームを一時中断するとき、選んでください。セーブしないゲームを止めてしまうと、次に始めるときにまた最初からになってしまいます。

## 5. コードする

前の続きからゲームをはじめるときや、もう一度やり直したい時に選んでください。

## ●3Dダンジョン内の移動・キャンプ

3Dダンジョン内の移動はテンキー（MSX版はカーソルキー）で行います。ダンジョンの上には、自分の向きと自分の位置がX、Y座標で表示されています。

4——左を向く 6——右を向く 8——前に進む 2——後ろに立がる

※例題、88版は画面中央のダンジョンが表示されている部分をクリックすることでマウスによる移動も出来ます。クリックする位置と移動の方向の関係は次の図のとおりです。



- A——前に進む
- B——左を向く
- C——右を向く
- D——後ろに立がる

## ●キャンプについて

ドラゴンナイトIIでは、3Dダンジョン内でスペースキーを押すことでキャンプをすることが出来ます。自分（達）の状態により6つのコマンドが表示されます。

- 1. 魔法を使う 2. 薬を使う 3. アイテム 4. パラメータ 5. スピード
- 6. 冒険に戻る

### 1. 魔法を使う

ソフィアが仲間になると表示されます。

魔法には、治療魔法と移動魔法があり、選択した魔法を増えようとしませんが、マジックポイントがたりないと覚えられませんか？で注意してください。

### 2. 薬を使う

タケルが薬を持っていると表示されます。

仲間がいるときには、誰につかうかを選択してください。

### 3. アイテムの表示

タケルが持っているアイテム・道具が確認できます。テンキーの2、4、6、8（MSX版はカーソルキー・88版、89版はマウスによる指定も可）でアイテム・道具を選ぶと、名前と数値がわかります。ESCキーまたは、リターンキー（88版、89版は、マウス右クリックも可）で次の画面に進みます。

### 4. パラメータを見る

今の自分と仲間の状態を見ることができます。リターンキー（88版、89版、マウス左クリックも可）で次に進みます。

LEVEL——— モンスターと戦い、一定の経験値を得るとあがります。

HP/HPMAX—— 体力とその最大値です。体力が0になると死亡を意味します。  
一人でも死にするとGAME OVERです。  
回復、薬、魔法で、回復できます。

MP/MPMAX—— 魔力とその最大値です。魔法が使えるソフィアだけ表示されます。魔法を使うと無くなります。魔力が少なくなると使えない魔法がでてきますので注意して使ってください。回復でしか回復できません。

STRENGTH—— 武器の効果も含まれた攻撃値です。大きい程モンスターに大きなダメージをあたえます。

ソフィアは、プリーストなので直接攻撃には参加できません。従ってこのパラメータはソフィアには表示されません。

DEFENCE—— 盾、鎧の効果も含まれた防御値です。大きい程モンスターからの攻撃を防ぐことができます。

EXP/NEXT—— 経験値と次にレベルが上がる経験値です。モンスターを倒すことで獲得できます。強いモンスターほど大きい経験値が得られます。EXPがNEXTになるとレベルが上がります。

JEL——— GOLLの変わりになる宝石の数値です。

パラメータの下には、持っている武器、盾、鎧が表示されます。但し、NOTHINGはなにも持っていないことを意味します。

### 5. スピードを変える

30ダンジョン内の移動のスピードを変えることができます。

### 6. 冒険に戻る

キャンプモードを終えて冒険に戻ります。

## ●戦闘

「ドラゴン・ナイトII」では、30ダンジョンを移動・探索している時に敵と遭遇すると自動的に戦闘モードに入ります。敵との遭遇は、いつ、どこで、おこるかわからないので、つねに自分達の状態に気を配りいつ戦闘がおこってもいいようにしておいてください。敵に遭遇すると自分の状態によって次の5つのコマンドが表示されます。

1. 攻撃する 2. 薬を使う 3. 逃げる 4. 魔法を使う 5. 戦いを解く  
これらのコマンドは全て、タケルをリーダーとしての行動をとりますのでタケル自身が攻撃しないコマンドもあります。（例・タケルがバーンに薬を使うとその際、攻撃できないのはバーンでなくタケルです。）

#### 1. 攻撃する

タケル——— モンスターに対して自分の持っている武器で攻撃します。

バーン——— モンスターに対して自分の持っている武器で攻撃します。

ソフィア—— 魔法を使うことができないので後ろで応援します。

#### 2. 薬を使う

タケルが薬を持っている時だけ表示されます。

タケル——翼を使って体力を回復させます。仲間がいるときは、誰に対して使うか選択してください。

バーン——タケルが筆を使っている間に自分の武器で遠隔攻撃をしてくれます。

ソフィア——武器を使うことができないので後ろで応援します。

### ③. 逃げる

自分または、仲間でピンチになったらモンスターから逃げるコマンドです。

かならず、逃げられるとは限りません。

### ④. 魔法を使う

ソフィアが仲間に加わった時から表示されます。

タケル——ソフィアに魔法を使わしてくれることを要求します。そのターンはタケルがモンスターに対して攻撃をすることは出来ません。

バーン——ソフィアが魔法を使っている間に自分の武器で遠隔攻撃をしてくれます。

ソフィア——タケルに頼まれた魔法を使おうとします。が、マジックポイントがたらない時は、魔法を使えません。魔法には、攻撃魔法とお癒魔法があります。攻撃魔法はソフィアの血がまわってくると魔法で攻撃します。お癒魔法の時は一瞬間にみんなを治します。

### ⑤. 呪いを解く

女の子にかけられている呪いを解く経典は、魔女メサーニャにより3口ダンジョン内のいろいろな場所にはまかれてしまいました。このコマンドは、タケルが持っている経典によって呪いの解けるモンスターが表示された時に表示されます。

タケル——経典で女の子にかけられている呪いを解いて、モンスターから、もとの女の子にもどしてあげます。普通の女の子にもどれた子はどんなお礼をしてくれるのでしょうか。

バーン——呪いの解けるのを後ろで見てます。

ソフィア——呪いの解けるのを後ろで見てます。

コマンドを選択すると、タケル、バーン、ソフィアは、行動に移します。その時の状態が逐次、表示されていきます。自分達がモンスターが逃げるか、一人でも死んでしまうとそこで戦闘モードは続きます。

勝利——そのモンスターの持っている宝石とモンスターをたおす事で得た経験値を獲得出来ます。

死亡——以前セーブした位置からやりなおしになります。

### ●装備について

武器、盾、鎧の装備は、武器屋・防具屋・ダンジョン内で買ったり拾ったりしたときに変更できます。仲間がいるときは誰の装備を変更。仲を選択して、その時に、前に持っていた武器、盾、鎧と比較している方を装備して、悪い方を捨ててしまったり、買わなかったりします。いつも、誰がなにを装備しているか気を配ってやってください。

### ●アイテムについて

アイテムは、店で買えるもの、買えないものいろいろあります。全てのアイテムは必要な時に発見した時点から所持品に加わります。所持しているアイテムは、軍以外必要な場所にくると自動的に使用されます。

### ●経典について

ダンジョンのなかには、女の子にかけられている呪いを解くための経典がたくさんかくされています。タケルは、経典を見つけると自動的に所持します。モンスターに遭遇したときにその女の子の呪いを解ける経典を持っていると、戦闘モードの時に、「呪いを解く」が表示されます。

### ●おまけディスクについて

最初のメニューでおまけディスクを選ぶと、最高4つのコマンドが表示されます。

1. 宿屋の思い出 ②. モンスターの解説 ③. ミュージックモード ④. エンディング

#### 1. 宿屋の思い出

宿屋での出来事をもう一度思い出すことが出来ます。

#### ②. モンスターの解説

ゲームを解き終ると表示されます。今までに戦った、モンスターとモンスターの呪いを解く瞬間の思い出



すことが出来ます。

### ③、ミュージックモード

ドラゴンナイトIIに変われている音楽を聞くことが出来ます。

### 4、エンディング

ゲームを解き終ると表示されます。エンディングを見ることが出来ます。

#### ●付属の封筒について

パッケージに付属されている小さい封筒は、ゲーム中に使用します。画面に黄色い文字で「付属の封筒を空けてください。」のメッセージが出るまで開けないでください。

#### ●ハードディスクのインストールについて

80倍のみハードディスクでMS-DOSをお使いの方はゲームをハードディスクにインストールすることが出来ます。但し、以下の条件が揃っていないとインストールすることが出来ない事があるのでご注意ください。

1. MS-DOSを立ち上げた状態で、ハードディスクがドライブA、ディスクドライブ1がドライブBであること。
2. ハードディスクの空き容量が約7Mバイト以上あること。(20Mハードディスク使用時、20M以上のハードディスクをお使いの方は7M以上の空き容量が必要になることがあります。ご注意ください。)
3. MS-DOSを立ち上げた状態でおよそ350K以上の空きメモリーがあること。

まず、ハードディスクインストールプログラムを作成するためにフランクディスクを用意してください。ドライブ1にBディスクをいれ、ドライブ2に用意したフランクディスクをいれてリセットキーを押してください。画面の指示に従ってキーを押すとインストールディスクが出来ます。

次に、ディスクを抜きリセットキーを押してハードディスクからMS-DOSを立ち上げてください。作成したインストールディスクをドライブBに入れた後、A> の状態から  
MD\_OR22CD\_OR22COPY\_B:\*. \*Recp2 (C) =リターンキーを押す)

ゲームディスクをハードディスクにコピーします。ESCで中止します。

ディスクをドライブ1に入れてリターンキーを押して下さい。

と、画面に表示されるので、後は、画面の指示に従ってディスクを入れ換えてください。  
インストール終了後、

DR2でゲームが立ち上がります。

●ゲームをハードディスクにインストールする機能はあくまでもオプション機能です。万が一、ハードディスクにインストールを行った結果、ハードディスク内に保存されている他のデータやハードディスク本体の一部または全部が故障、破損した場合、当社は一切の責任を持ちません。そのことをご了承の上、作業を行ってください。

●ダンジョンマップオールガイドについてダンジョンマップの一部に、書き込まれていない部分もあります。その部分だけは、ご自分でお書き込み下さい。

#### ●ゲームに関するお問い合わせ

ゲームに関する電話でのお質問は一切受け付けておりません。どうしてもゲームが解けなくてお困りの方は、任意営業に機種・メディア(SHDなど)、自分の現在の状態・ステータス・持っているアイテムを出来るだけ詳しく書いて住所・氏名を名記の上、「神エルフ ドラゴンナイトII ユーザーサポート係」までお送りください。

●中古品をご購入のお客様のサポートはご遠慮ください。

# ドラゴンナイトII

## オリジナルテレホンカード プレゼント

ゲームを終了致しますと、パスワードが表示されます。マニュアルについている応募券をアンケートハガキに貼り、パスワードを書いてエルフまで送ると、抽選で各機種100名様に「ドラゴンナイトII」オリジナルテレホンカードをプレゼント致します。

88応募券

X68000

88応募券

MSX応募券

1990.12.31

1991.2.28

1991.1.31

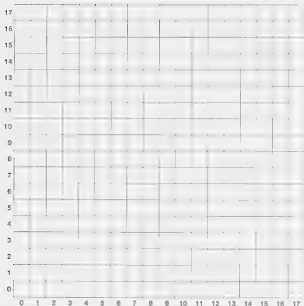
1991.3.31

まで有効

まで有効

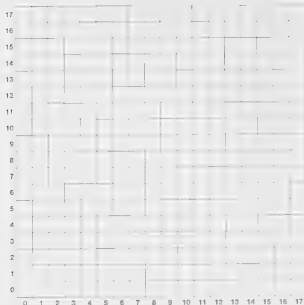
まで有効

まで有効



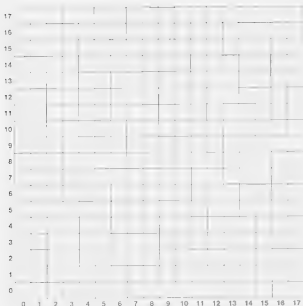
MEMO:

ITEM:



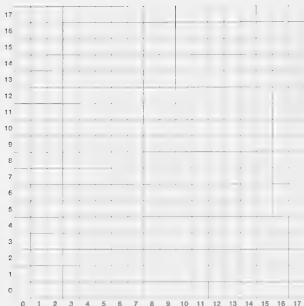
MEMO:

ITEM:



MEMO:

ITEM:



**MEMO:**

---



---



---



---

**ITEM:**

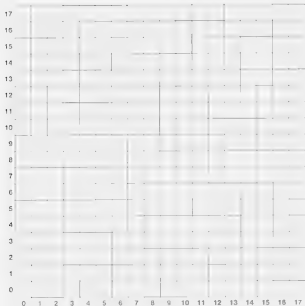
---



---

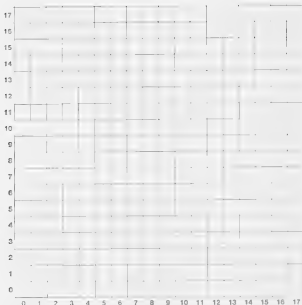


---



MEMO:

ITEM:



MEMO:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

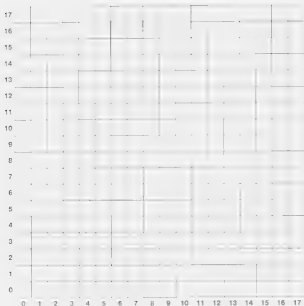
ITEM:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_





MEMO:

---



---



---



---

ITEM:

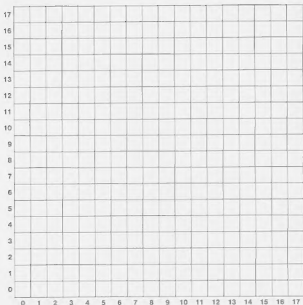
---



---



---



**MEMO:**

---

---

---

---

**ITEM:**

---

---

---

17																		
16																		
15																		
14																		
13																		
12																		
11																		
10																		
9																		
8																		
7																		
6																		
5																		
4																		
3																		
2																		
1																		
0																		
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17

**MEMO:**

---



---



---



---

**ITEM:**

---



---



---

### （ご注意）

ドラゴンナイトIIのプログラム及びパッケージ、マニュアルは株式会社エルフの著作権です。無断で複製する事を禁じます。

※製品には万全を期しておりますが、万が一プログラムが動作しない場合は、必ず次の事をお確かめ下さい。

- 本体ディスクプレイなどの電源やケーブルが正しく接続して  
いますか？
- ディップスイッチやクロックなどの設定が間違っていない  
か？
- ディスクセットは正しくセットされていますか？
- 一度電源を切って、状態を安定させてからゲームを立ち上げ  
ましたか？

以上をご確認の上、それでも作動しない場合は

- ご購入ショップなどで、同じ種類の機械での動作をお確かめ  
ください。別の機械で正しく動作する場合にはご使用の機械  
の故障等が考えられます。

上記いずれの場合にも動作しない時は、誠に申し訳ありません  
が、お手持ちのゲームディスクの動作不良が考えられます。  
お手数ですが、お名前、ご住所、お電話番号、ご使用機種名を  
お書きのうえ、ディスクセットをお送りください。返却、調査の  
上交換品をお送りします。

- このゲームはフィクションです。ゲーム中に登場する、地名、  
団体名、登場人物は実在のものとは一切関係ありません。



株式会社 エ・ル・フ

〒110 東京都新宿区北新宿1-12-5

